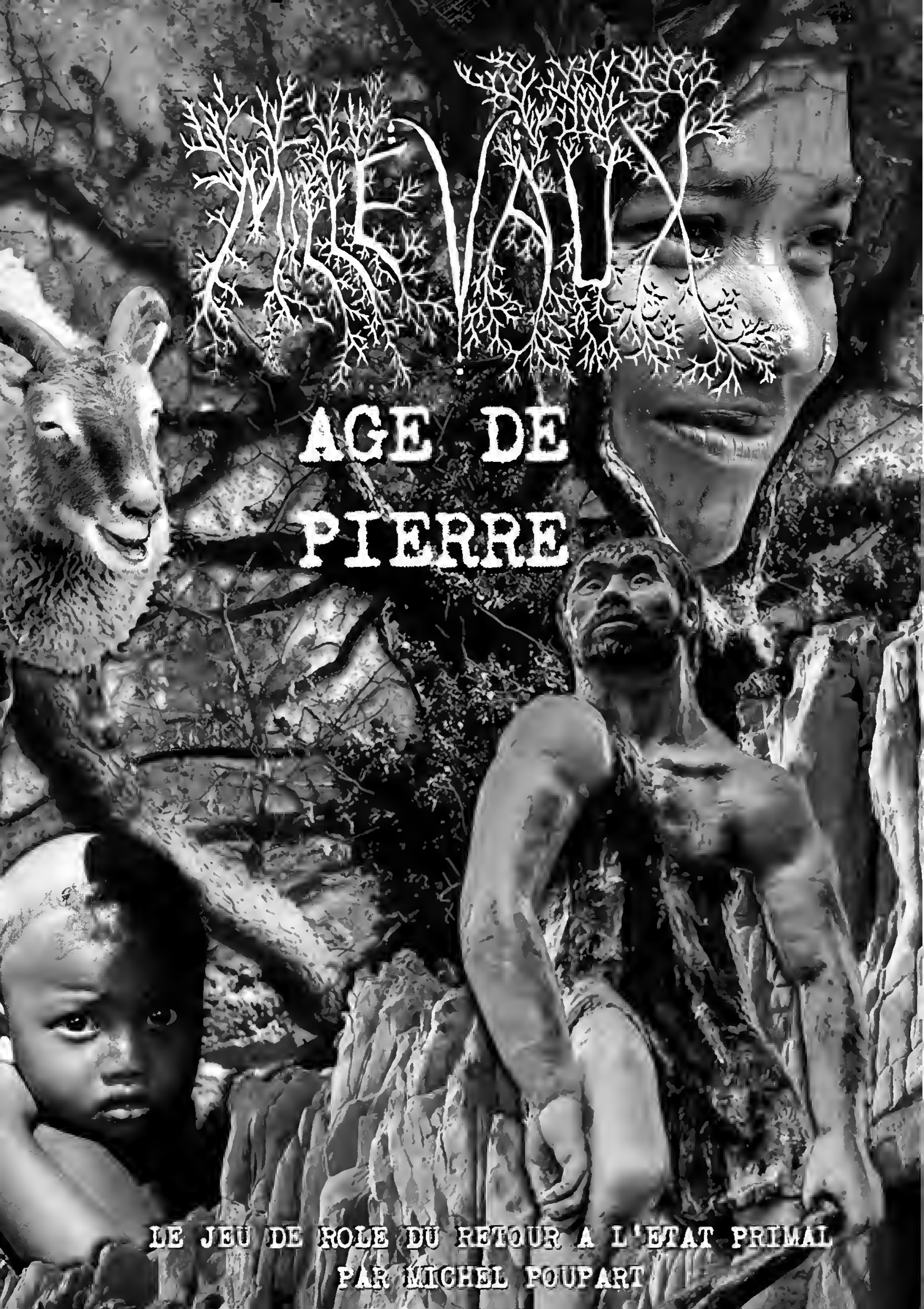

AGE DE
PIERRE
LE JEU DE ROLE DU RETOUR A L'ETAT PRIMAL
PAR MICHEL POUPART

MILLEVAUX : AGE DE PIERRE

L'univers (par Thomas Munier) :

+ Les hommes sont retournés à l'état **primal** .
+ La **forêt** et les **animaux** sont plus forts qu'eux .
+ La **mémoire** et la **raison** s'effritent comme l'argile au soleil .
+ L'**emprise** est une force **sauvage** qui peut **transformer** toute chair, toute plante, toute pierre .
+ L'**égrégore** est le monde des **peurs** et des **rêves** qui envahit la nature.
+ Les **horlas** sont des **monstres** qui **chassent** les hommes dans les trois. mondes : la **nature**, les **rêves** et les **forêts limbiques**.

Les regles (par Michel Poupart) :

+ Ce jeu se pratique avec **2d6** et une réserve de **pierres** (des **bleues**, des **rouges** et des **grises**) Ces pierres peuvent être n'importe quoi : Des graviers ou des bouts de bois trempés dans la peinture, des pièces de Légo de la bonne couleur, des morceaux de papier colorés, des dés...

+ Les joueurs utilisent une feuille pour noter leur **description**, leur **objectif personnel** (qui peut - doit ? - être **secret**) et ils définissent ensemble un **but commun** à leur équipe (qui peut être simplement de se débarrasser de leurs poursuivant, de trouver un objet précis, ou de s'évader d'une prison souterraine).

+ Chaque joueur reçoit **trois pierres bleues et trois pierres rouges** pour former la **réserve** de son personnage.

+ Quand un personnage agit, son joueur lance 2d6. Si les deux dés affichent un résultat **pair**, l'action est **réussie** (elle est même **critique** en cas de **double**, en mode : **Oui, et...**) Si un des dés et **pair** et l'autre **impair**, c'est une **réussite limite**, la situation est **ambiguë**, l'action est réussie mais au prix d'une **perte** ou d'une **blessure** (mentale ou physique), c'est le fameux : **Oui, mais...** Si le résultats des deux dés est **impair**, l'action est un **échec** (**critique** en cas de **double**, le célèbre : **Non, et** en plus tu te mange...)

+ Quand un personnage **réussit** son action, il gagne 1 **pierre grise** (2 en cas de **critique**).

+ Quand un personnage obtient une **réussite limite**, le joueur peut accepter la perte ou la blessure ou la **refuser** et transformer sa demi-réussite en réussite totale, soit en **donnant** au MJ une de ses **pierres grises**, soit une **pierre rouge** (pour une action de **combat**), soit une **pierre bleue** (pour les autres **actions**) s'il ne peut ou ne veut pas donner de pierre grise.

+ Quand un personnage obtient un **échec** à son action, il doit subir la **perte**/la **blessure** et **donner** une de ses **pierres rouges ou bleue à un autre personnage** (au choix du joueur) de l'équipe (pas à un PNJ - sauf en cas de solo). Une **rouge** en situation de **combat**, une **bleue autrement**. Le joueur peut **éviter** cette perte en donnant une **pierre grise** au MJ (2 pour racheter un échec **critique**). Mais là aussi, il peut accepter de perdre une pierre rouge ou bleue pour conserver ses pierres grises.

+ Deux joueurs peuvents'**allier** pour réaliser une action. En cas de **réussite**, ils gagnent **chacun une pierre grise** et ils peuvent **échanger** entre eux chacun une (et une seule) **pierre rouge ou bleue.** En cas de **réussite limite**, l'un des personnages uniquement subit **l'effet négatif** (une blessure ou une perte) et l'autre **donne une de ses pierres** (grise, bleue ou rouge) au MJ. En cas d'**échec,** ils subissent **tous les deux les effets** et ils doivent tous les deux donner une de leurs pierres à un autre personnage (au MJ s'ils ne sont que deux à la table).

+ Un personnage peut provoquer un **effet magique** en dépensant une **pierre** (**rouge** pour un effet **agressif**, une **bleue** pour le **reste** : guérir une blessure, invoquer un fantôme...)

+ Les **événement extérieurs** (chutes, noyades, poisons...) et les **attaques magiques** menées par les PNJ provoquent des **blessures**, mais les personnages peuvent les **éviter** en dépensant des **pierres bleues ou rouges** (une, deux ou trois suivant la **puissance** des attaques). Mais si ces effets demandent un **jet de sauvegarde** (un jet d'esquive pour éviter une pierre au dernier moment, un jet de constitution pour résister à un poison...), la lecture du résultat de ce test est la même qu'une action.

+ En dépensant **2 pierres grises** un joueur peut **acheter une pierre rouge ou bleue** qu'il ajoute à la réserve de son personnage. Et cela n'importe quand dans le jeu.

+ Les **pierres** représentent l'**équilibre physique et mental** du personnage. Quand le nombre de pierres bleues et rouge et **identique**, il va **bien.** Si les pierres **bleues sont plus nombreuses que les rouges**, il devient **apathique** et sombre dans la dépression, la schizophrénie ou même la catatonie. À l'inverse, si les **pierres rouges sont plus nombreuses**, le personnage devient **irritable**, puis agressif, puis violent et enfin il passe en mode tueur psychotique. Quand le nombre de pierre d'une couleur devient **égal ou supérieur au double de l'autre**, le personnage développe des signes visibles de **pathologie mentale.**

+ Quand la **réserve** d'un personnage devient égale à **0** (plus de pierres rouges et bleues et plus aucune pierre grise pour pouvoir en racheter), il **meurt**, de même s'il subit trop de blessures successives (selon une limite fixée par le MJ).

+ Les joueurs **se donnent des pierres** bleues et rouges entre-eux, cela pour éviter qu'un personnage malchanceux ne meure trop vite. L'échange de **pierres grises** est lui totalement **interdit**. Seuls les personnages qui ont réussit leurs actions en gagnent - et ils les gardent pour leur seul usage. Il n'y a pas de limite supérieure au nombre de pierres rouges bleues ou grises que peut posséder un personnage dans sa réserve.

+ Un joueur peut **purger** son personnage à tout moment (il **vide** totalement sa **réserve** de toutes les pierres, y compris les grises et il ne garde qu'**une pierre rouge et une bleue**). Cela à deux effets, il revient à l'**équilibre** (et donc, il n'est plus mentalement dérangé) et il passe au même moment dans la **forêt limbique**. Avant de pouvoir **sortir** de la forêt limbique, le personnage devra pouvoir **dépenser une pierre rouge et une bleue**. Donc, soit il gagne de nouvelles pierres en agissant (et en réussissant ses actions) dans la forêt limbique, soit il en ressort en dépensant ses deux dernières pierres - et il meurt aussitôt.

+ Note : C'est là le seconde effet kiss cool de la règle de**échanges** de pierres entre les personnages. En plus de provoquer des **déséquilibres** entre-eux (et de créer ainsi une **tension** dans l'équipe), il est évident que les personnages qui vont donner des pierres aux autres membres du groupe vont faciliter leur sortie de la forêt limbique - tout en se condamnant à y rester eux-même pour toujours. Dans ce genre de situation, les joueurs ont souvent tendance à vouloir passer en mode **narratif** et éviter ainsi les pertes dues aux **échecs**. Mais c'est là que le MJ va les regarder avec un grand sourire et leur rappeler qu'il faut faire des jets de dé pour gagner des **pierres grises**, et que sans pierres grises...

+ Considère ce jeu comme libre de droits. Tu peux donc en faire ce que tu veux, je ne pose aucune condition (sauf l'habituel crédit écrit en petits caractères dans un coin de la dernière page). Tu peux y ajouter tout ce qui te plaira : Une **table aléatoire** des **folies**, une autre des **objets fétiches** (chargés d'**égrégore** - ou pas) des personnages et même un système de **compétences** (trouve leur un nom original, genre : Les trucs que je sais faire, ou mes **douances**). Quand un héros réalise une **action** en lien avec une de ses **compétences** il ne peut **pas faire d'échec critique** (ou bien le degré de réussite du test est augmenté d'un degré : Les échecs critiques deviennent de simples échecs, les échecs deviennent des réussites mitigées, les réussites mitigées des réussites entières et les réussites des critiques - mais cela tend vers du grosbillisme échevelé).

Resume du jeu (par Thomas Munier) :

<u>Univers :</u>
hommes, état prima, forêt, animaux, oubli, folie, emprise, égrégore, horlas, nature, rêves, forêt limbique

<u>Règles :</u>
+ **Personnage** = description, objectif personnel +/- secret, but commun
+ **Réserve** = 3 bleues + 3 rouges
+ **Action** = 2d6. 2 pairs, double = réussite critique / 2 pairs = réussite / pair + impair = réussite limite / 2 impairs = échec
+ **Réussite critique** = +2 grises
+ **Réussite** = +1 grise
+ **Réussite limite** = réussite + perte/blessure ou réussite pure si dépense de grise (universel) ou rouge (combat) ou bleue (autre).
+ **Échec** = perte/blessure + donner 1 rouge (combat) ou bleue (autre) à un autre personnage.
+ **Alliance** = Réussite : chacun gagne 1 grise / Réussite limite : l'un reçoit une perte/blessure, l'autre perd une pierre / Échec = chacun reçoit une perte/blessure, chacun donne une pierre à un autre personnage.
+ **Effet magique** : coûte une rouge (agressif) ou une bleue (autre).
+ **Accident, attaques physiques ou magiques** = le MJ annonce 1,2 ou 3 blessures ou demande un jet de sauvegarde.
+ **Dépense de 2 grises** = +1 rouge ou +1 bleue.
+ **Équilibre** = bleu égal rouge : bien / bleu > rouge : apathique, dépressif, schyzophrène, catatonique / rouge > bleu : irritable, agressif, violent, tueur psychotique / Une couleur ≥ 2 x l'autre : + 1 pathologie mentale.
+ **Réserve vide ou trop de blessures** = mort.
+ **Don** = don bleues et rouges autorisé, don grises interdit.
+ **Purger** = réserve tombe à 1 rouge + 1 bleue + 0 grise, équilibre repasse à « bien », passage dans les forêts limbiques (pour en sortir : -1 rouge, -1 bleue).
+ **Douance** = pas d'échec critique, résultats éventuellement augmentés d'un degré.

Mon personnage :
Description :
Objectif (secret O/N) :
But commun :
Douance :
Pertes :
Blessures :
Équilibre :
Pathologies mentales :
Rouges : Bleues : Grises :